

LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA EN EL ENTORNO DE APRENDIZAJE DE LA
HISTORIA EN ESTUDIANTES DEL GRADO SEXTO DEL GIMNASIO HUMANISTICO
DEL ALTO MAGDALENA DE NEIVA HUILA

Rubén Darío Castañeda Calderón

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA UNAD

ESCUELA CIENCIAS DE LA EDUCACION

ECEDU

2014

LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA EN EL ENTORNO DE APRENDIZAJE DE LA
HISTORIA EN ESTUDIANTES DEL GRADO SEXTO DEL GIMNASIO HUMANISTICO
DEL ALTO MAGDALENA DE NEIVA HUILA

Rubén Darío Castañeda Calderón

Especialista

Esp. Jhon Alber Marín Conde

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA UNAD

ESCUELA CIENCIAS DE LA EDUCACION

ECEDU

2014

Contenido

Resumen	7
Introducción	9
Justificación	10
Planteamiento del Problema	12
Objetivos	14
Objetivo General	14
Objetivos Específicos	14
Marco Teórico	15
¿Qué Son los Estándares Básicos de Competencias?	15
Saber y saber hacer, para ser competente	15
La organización de los estándares	16
Lo que no se evalúa, no se mejora	16
El papel de los contenidos temáticos	18
Relaciones con la Historia y la Cultura	18
Educación	19
Currículo	23
Sociedad	25
Cultura	27
Pedagogía	28
Pedagogía activa	30
Didáctica	33

<i>Didáctica de la historia</i>	34
<i>Didáctica de la educación artística</i>	36
Aprendizaje	38
Símbolo y aprendizaje	40
La creatividad	40
<i>La creatividad en las artes visuales</i>	41
Enfoque Metodológico	43
Enfoque de Investigación	43
Población	44
Características de los Participantes	44
Técnicas de recolección de datos	44
Encuesta N° 1	45
Encuesta N° 2	45
Resultados	45
Actividades	49
Talleres	50
Recursos	53
Conclusiones	55
Recomendaciones	58
Referencias	59
Anexos	61

Lista de Figuras

Figura 1. Interés en la clase de arte	47
Figura 2. Interés en la clase de historia	47
Figura 3. Relación entre civilizaciones antiguas y el arte	48
Figura 4. Arte en la clase de historia	48
Figura 5. Fotografía fachada Gimnasio Humanístico	47
Figura 6. Adquiriendo conocimientos previos para desarrollo de talleres	48
Figura 7. Utilización de las Tics en el desarrollo de la clase	48

ANEXOS

Anexo A. Fotografía fachada Gimnasio Humanístico	57
Anexo B. Fotografía estudiantes en la clase de historia adquiriendo los conocimientos previos para la realización de los talleres	57
Anexo C. Realización de talleres propuestos	58
Anexo D. Evaluación de los conocimientos en historia y arte de los estudiantes del grado sexto del Gimnasio Humanístico del Alto Magdalena	58
Anexo E. Prueba diagnóstico, para evaluar los conocimientos en historia y arte de los estudiantes del grado sexto del Gimnasio Humanístico del Alto Magdalena	61

Resumen

La historia como asignatura resulta muy difícil y muy aburrida a los estudiantes, en nuestro caso a los estudiantes del grado sexto, ya que a estos no se les ha despertado empatía e interés hacia los hechos del hombre que ocurrieron en el pasado.

El proyecto intenta mostrar que la resolución de los problemas que el docente enfrenta en el entorno de aprendizaje de la historia exige el uso de referentes artísticos que le permitan cuestionar su práctica educativa y que a la vez le proporcionen los parámetros para las decisiones pedagógicas y didácticas que debe tomar para generar aprendizajes significativos.

El uso de las nuevas tecnologías y principalmente de las Tics nos da grandes posibilidades para la comprensión de la historia, de esta forma se busca utilizarlas con el fin de concebir un aprendizaje de forma visual, auditiva o a través de sus sentidos ya que se busca que el estudiante manipule esta información a través del computador.

Es un trabajo teórico - práctico que se ocupa de los problemas que se generan en el acto de aprendizaje de la historia y de la apreciación artística, porque los aborda desde unos marcos que ayudan a darles el verdadero sentido que poseen; así como también brindan la posibilidad de tomar conciencia de la importancia de las ciencias sociales y de la historia en particular, de la trascendencia de las producciones artísticas y del papel que tiene el educador como guía.

De igual manera se pretende por ejemplo, desarrollar y construir una visión holística del arte, el conocimiento humano y la historia.

El trabajo logra demostrar como el arte mejora el proceso de aprendizaje de la historia, generando procesos de motivación que les permitan desarrollar habilidades y estrategias con el fin de aproximarnos al conocimiento sensible, racional, discursivo a través de las diferentes formas del arte.

El proyecto es fundamentalmente, un viaje creativo en el que lo planeado se complementa con lo imprevisto, la seguridad con la inestabilidad, un viaje de ida al pasado y vuelta al presente en el que son las peripecias y el juego de los contrarios, los políticos, los economistas, los artistas, los científicos y demás actores sociales que más permiten aprender para ser representados a través de todas las formas de arte.

Palabras clave: historia, arte, pedagogía, creatividad, educación.

Introducción

El proyecto intenta mostrar que la resolución de los problemas que el docente enfrenta en el entorno de aprendizaje de la historia exige el uso de referentes artísticos que le permitan cuestionar su práctica educativa y que a la vez le proporcionen los parámetros para las decisiones pedagógicas y didácticas que debe tomar para generar aprendizajes significativos.

En los últimos años, ha habido en Colombia procesos de renovación curricular que, en muchos casos, introdujeron saberes actualizados y categorías novedosas provenientes de otras disciplinas como la artística, para regenerar los sentidos de interdisciplinariedad y transversalidad, para enriquecer y direccionar el aprendizaje y la enseñanza. En este contexto, la propuesta busca adentrarse en un enfoque pedagógico y didáctico que integre los fundamentos epistemológicos de las Ciencias Sociales y la Educación Artística para que el educando construya saberes integrales y significativos.

Es necesario también reconocer que existen diferentes caminos, no todos con este enfoque, pero igualmente respetables y eficaces para la formación en el conocimiento de la historia; lo que se busca es establecer vínculos y relaciones dinámicas, tolerantes e inclusivas. Aquí la pedagogía no es sólo un problema de técnicas, de estilos, formas o productos, es también un problema de ética, de procesos, de seres humanos que deben desarrollar su percepción artística en una sociedad caótica y disfuncional que no ha sabido reconocer en la historia una verdadera fuente de aprendizajes.

En este sentido el proyecto aporta al debate de la enseñanza y aprendizaje de las disciplinas que en apariencia no guardan relación disciplinar, pero que en forma real guardan estrechas relaciones que se evidencian en cada estadio de desarrollo histórico de la sociedad y sus manifestaciones simbólicas como el arte.

Justificación

El proyecto busca en la práctica del aula, como algo realmente importante y estratégico, controlar las variables del aprendizaje de la historia utilizando casi como un pretexto el Arte, ya que así podemos hacer el trabajo que más convenga en cada momento y se conseguirá a la vez un aprendizaje a largo plazo en el estudiantado; por lo que evitaremos que se olviden de la temática, puesto que han percibido la información a través de los contenidos de las asignaturas de historia y geografía, y se le ha impreso un sello emocional que hace que no se tenga que hacer repeticiones innecesarias, sino que se grabará fácilmente en sus mentes y corazones; y para lograrlo la mejor herramienta es el arte.

La importancia de integrar áreas del conocimiento humano facilita el desarrollo de la creatividad y desde allí se puede contrarrestar el bombardeo mediático de la cultura consumista; además se favorece el desarrollo de un amplio espectro de capacidades y competencias, no solo sociales sino en la construcción fundamental de lo estético lo cual ayuda a formar una cultura multidimensional.

El proyecto aporta estrategias pedagógicas y didácticas para intentar cambiar el tradicional sistema de enseñanza y adquisición de aprendizajes por otro más acorde con las concepciones modernas de cómo se construye pensamiento escolar; es coherente con los intereses cognitivo - comunicativos de los estudiantes a partir de sus concepciones de la estética, del tipo de actitudes, aptitudes, normas, valores, conocimientos y habilidades que la sociedad actual demanda a las actuales generaciones.

Otra razón trascendental justifica este tipo de trabajo, es que hace que la enseñanza y aprendizaje de la Historia y del Arte, se convierta en un método útil para indagar el presente y el interior del ser humano; y puesto que es inevitable que el pasado y el presente concluyan en una misma realidad nada mejor que el entorno del educando postmoderno, un tanto insensible a lo

verdaderamente esencial y artístico, para incrementar el interés por el estudio de las manifestaciones artísticas y la historia de la humanidad, que nos revelan la vida como algo maravilloso.

Hoy existen pocas propuestas didácticas que hagan de la transversalidad e interdisciplinariedad de los saberes un método efectivo para hacer que se entienda de manera holística la construcción del saber estético y académico (en este caso histórico) en una juventud poco interesada en temas de esta naturaleza. Tradicionalmente la historia ha sido entendida y enseñada como una serie de acontecimientos que son relevantes desde lo político, económico y lo social y se aspira a explicar los hechos de ese pasado en forma inconexa; la historia y el arte parecen como un almacén de datos, ideas y trozos de realidad que se apilan unos junto a otros sin establecer especiales relaciones entre ellos, y aunque se puede observar que ya hoy centra su atención en los procesos y los conflictos; ha descuidado el devenir de los acontecimientos ligados a las manifestaciones estéticas, así que resalta más el relato cronológico que su interpretación artística, por lo tanto lo que se pretende es que el estudiante descubra esos vasos comunicantes que se dan en todo el devenir de la humanidad.

Se necesitan cambios pedagógicos y didácticos en la escuela moderna si se quiere que la juventud entienda el sentido de vida y del estudio de las artes y las ciencias. Se requiere que esos cambios en los entornos de aprendizaje sean proyectados en la renovación curricular de la Historia, las Artes y demás disciplinas. Hay que hacer evidente la búsqueda de propuestas creativas que hagan de la actividad escolar algo más variado, más atractivo y menos rutinario, y así evitar después mucho trabajo que tendrá poco o ningún resultado. De esta manera, disminuyen las dificultades en el aula, se humaniza más al joven estudiante, y se reactiva la creatividad en ellos; ese es el sentido del proyecto.

Planteamiento del Problema

En Colombia, la clase de historia se hace monótona para los estudiantes de todos los niveles y sus principales manifestaciones son el aburrimiento, el sueño y la apatía; puesto que no se usan para nada los recursos didácticos innovadores y mucho menos son seducidos por la magia del arte para llevarlos por el maravilloso mundo de las manifestaciones culturales de cada época.

Muchos profesores piensan que la utilización de textos, guías, cuestionarios y la memorización son suficientes para la comprensión de los conceptos que hacen posible la reflexión en torno al campo de lo histórico cultural, y asumen una manera de actuar totalmente tradicionalista, desconociendo que las manifestaciones artísticas son fuente inagotable de comprensión del mundo y la cosmovisión de sus gentes.

Así como en la mayoría de las instituciones públicas y privadas tanto de la ciudad de Neiva como del departamento del Huila en el gimnasio humanístico del alto magdalena la actitud del docente al abordar los temas artísticos de los hitos históricos es verbalista; el abuso del libro de texto, la falta de una metodología para que exista una clase atractiva, motivadora, interesante para el estudiante, es casi nula. El arte solo es citado como un referente sin trascendencia desconociendo que es un elemento altamente motivador para los jóvenes y fuente de conocimiento, y la historia no es vista como algo esencial para entender lo que pasa en el mundo que nos rodea y vital para entendernos.

No se ha entendido que el recurso estético, manifestado a través del arte, es necesario para solventar y resolver la necesidad primaria del hombre de conservar experiencias pasadas y aprender de ellas. La enseñanza de la historia en la actualidad rompe este vaso comunicante y hace que pierda trascendencia para el estudiante.

Los pedagogos actuales, por esa fuerte separación de saberes y especialidades, han formulado propuestas de enseñar de otra forma la Historia y de otra forma el arte, por razones

básicamente disciplinarias y tal vez también políticas; pero esta separación de saberes no ha favorecido una interpretación más integral e interdisciplinar a favor de una Historia más explicativa, viva, cambiante y un arte más libre pensante y transformador.

En la asignatura de historia no se trata tanto de contar lo que pasó, sino de entender por qué pasó y sus implicaciones en el contexto. Pero este cambio de contenidos no se vio acompañado por un cambio en la concepción de las relaciones entre aprendizaje y enseñanza. Las estrategias empleadas en la enseñanza de los conceptos de la asignatura de Historia y de Educación Artística son las mismas que se usaban para transmitir datos. No se han visto modificaciones sustanciales en las percepciones básicas de cómo se aprende el arte y la historia en forma integrada para producir nuevos conocimientos y evitar hacer repeticiones innecesarias del devenir de la humanidad.

Los teóricos más actuales sostienen que lo que ha fracasado es la concepción de la enseñanza de la Historia y del Arte como la mera transmisión de información organizada para que el estudiante la reproduzca; pues no se trata de que él adquiera solamente nuevos saberes, sino que el educando emplee los saberes adquiridos para analizar la realidad que le rodea y los eventos históricos y sea capaz de representarlos en forma estética y a su vez produzca nuevos saberes significativos para el contexto en que se desenvuelve. En síntesis, la enseñanza de la historia y del arte responde solamente a un enfoque *historicista*, que carece de significatividad para el estudiante.

La observación de esta forma recurrente de orientar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Historia y de la Educación Artística llevo a plantear la siguiente pregunta: ¿Cómo fomentar la percepción artística en el entorno de aprendizaje de la historia en sexto grado del Colegio Gimnasio Humanístico del Alto Magdalena de Neiva, para el desarrollo de una sociedad crítica y creativa?

Objetivos

Objetivo General

Determinar de qué manera las artes pueden ser utilizadas como estrategia para mejorar los procesos en el entorno de aprendizaje de la historia en sexto grado del Colegio Gimnasio Humanístico del Alto Magdalena de Neiva.

Objetivos Específicos

- Identificar la percepción que tiene los estudiantes de sexto grado del colegio Gimnasio Humanístico del alto Magdalena de Neiva sobre la enseñanza de la Historia en el área Ciencias Sociales
- Identificar el gusto que tienen los estudiantes de sexto grado del colegio Gimnasio Humanístico del alto Magdalena sobre el Arte.
- Diseñar y ejecutar talleres artísticos para estudiantes de sexto grado con base en los contenidos curriculares de las Ciencias Sociales haciendo énfasis en la Historia del arte
- Utilizar las TIC como una herramienta clave para integrar las artes en la enseñanza de la historia en el Gimnasio Humanístico del Alto Magdalena.

Marco Teórico

La propuesta se alimenta de teorías generales sobre educación, y de la pedagogía activa como discurso y como práctica de la interacción que se establece entre los sujetos para construir pensamiento ideológico, político, estético, económico y religioso entre otros, y una noción antropológica de cultura e historia.

El currículo se asume desde las tendencias que la reconocen como una serie estructurada de experiencias de aprendizaje que en forma intencional son articuladas con la finalidad concreta de producir nuevos aprendizajes y de teorías específicas como la didáctica del arte y la historia; postulados, supuestos, categorías y conceptos que han de servir de referencia para ordenar lo concerniente a la temática planteada.

Teóricamente también se apoya en documentos que el Ministerio de Educación Nacional (MEN) ha dado a conocer a la comunidad educativa como los “Estándares Básicos en competencias en Ciencias Sociales” mediante la “Serie Guía No. 7, año 2004”; pero antes de profundizar en este tema es importante conocer en qué consisten dichos estándares.

¿Qué Son los Estándares Básicos de Competencias?

La Guía No. 7 del MEN, nos dice que “Son criterios claros y públicos que permiten conocer lo que deben aprender nuestros niños, niñas y jóvenes”, (MEN, 2004) y establece el punto de referencia de lo que están en capacidad de saber y saber hacer, en cada una de las áreas y niveles. Por lo tanto, son guía referencial para que todas las instituciones escolares, urbanas o rurales, privadas o públicas de todo el país, ofrezcan la misma calidad de educación a los estudiantes de Colombia.

Saber y saber hacer, para ser competente.

Los estándares que publicó el MEN pretenden “que las generaciones que se están formando no se limiten a acumular conocimientos, sino que aprendan lo que es pertinente para su

vida y puedan aplicarlo para solucionar problemas nuevos en situaciones cotidianas. Se trata de ser competente, no de competir”. (MEN, 2004)

La organización de los estándares.

Con el fin de permitir un desarrollo integrado y gradual a lo largo de los diversos niveles de la educación, los estándares se articulan en una secuencia de complejidad creciente y se agrupan en conjuntos de grados, estableciendo lo que los estudiantes deben saber y saber hacer al finalizar su paso por ese conjunto de grados, así: de primero a tercero, de cuarto a quinto, de sexto a séptimo, de octavo a noveno y de décimo a undécimo.

Lo que no se evalúa, no se mejora.

Al establecer lo que se debe saber y saber hacer en las distintas áreas y niveles, los estándares se constituyen en herramienta privilegiada para que cada institución pueda reflexionar en torno a su trabajo, evaluar su desempeño, promover prácticas pedagógicas creativas que incentiven el aprendizaje de sus estudiantes y diseñar planes de mejoramiento que permitan, no solo alcanzarlos, sino ojalá superarlos. (MEN, 2003)

Esto sugiere que en un entorno cada vez más complejo, competitivo y cambiante, formar en ciencias significa contribuir a la formación de ciudadanos y ciudadanas capaces de razonar, debatir, producir, convivir y desarrollar al máximo su potencial creativo.

Este desafío plantea la responsabilidad de promover una educación crítica, ética, tolerante con la diversidad y comprometida con el medio ambiente; una educación que se constituya en puente para crear comunidades con lazos de solidaridad, sentido de pertenencia y responsabilidad frente a lo público y lo nacional.

La propuesta que aquí se presenta al país busca crear condiciones para que nuestros estudiantes sepan qué son las artes y las ciencias sociales, y también para que puedan comprenderlas, comunicar y compartir sus experiencias y sus hallazgos, actuar con ellas en la

vida real y hacer aportes a la construcción y al mejoramiento de su entorno, tal como lo hacen los científicos.

Los estándares que formulados pretenden constituirse en derrotero para que cada estudiante desarrolle, desde el comienzo de su vida escolar, competencias para:

- Explorar hechos y fenómenos.
- Analizar problemas.
- Observar, recoger y organizar información relevante.
- Utilizar diferentes métodos de análisis y Evaluar los métodos.
- Compartir los resultados.

Así como en la sociedad y en el mundo del trabajo las artes y las ciencias sociales se interrelacionan y tienen múltiples puntos de confluencia, en esta propuesta se establecen unas premisas que comparten los estándares básicos de ciencias sociales y los que el Gimnasio Humanístico del Alto Magdalena propone para la asignatura de Educación Artística y que se sintetiza a continuación:

Buscamos que estudiantes, maestros y maestras se acerquen al estudio de las ciencias sociales como científicos y como investigadores, pues todo científico—grande o chico— se aproxima al conocimiento de una manera similar, partiendo de preguntas, conjeturas o hipótesis que inicialmente surgen de su curiosidad ante la observación del entorno y de su capacidad para analizar lo que observa. (Gimnasio Humanístico del Alto Magdalena, 2013)

Ahora bien, a medida que se avanza en el aprendizaje de las ciencias, las preguntas, conjeturas e hipótesis de los niños, las niñas y jóvenes se hacen cada vez más complejas pues se

relacionan con conocimientos previos más amplios y con conexiones que se establecen entre nociones aportadas por diferentes disciplinas.

El papel de los contenidos temáticos.

En los estándares básicos de calidad se hace un mayor énfasis en las competencias, sin que con ello se pretenda excluir los contenidos temáticos. No hay competencias totalmente independientes de los contenidos de un ámbito del saber –qué, dónde y para qué de ese saber– pues cada competencia requiere conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes y disposiciones específicas para su desarrollo y dominio. Todo eso, en su conjunto, es lo que permite valorar si la persona es realmente competente en un ámbito determinado.

Por lo tanto, la noción de competencia propone que quienes aprenden, encuentren significado en todo lo que aprenden.

Relaciones con la Historia y la Cultura

Esta columna presenta los nexos con el pasado y las culturas, de modo que los estudiantes puedan ubicarse en distintos momentos del tiempo para analizar la diversidad de puntos de vista desde los que se han entendido y construido las sociedades, los conflictos que se han generado y que han debido enfrentar, y los tipos de saberes que diferentes culturas han producido con el devenir de los años y los siglos.

“A las maestras y maestros:

Desarrollar competencias en ciencias sociales implica un compromiso constante de todos los miembros de la comunidad educativa para cambiar las prácticas de recibir y repetir información. Por ejemplo, la comprensión de conceptos como la democracia o el respeto por las diversas posiciones frente a un hecho histórico requiere que nos comprometamos en la creación de espacios de debate que permitan la participación de cada estudiante en las decisiones de la escuela y del salón de clase.

También debe facilitarse la acción de los niños, niñas y jóvenes fuera de clases y, ojalá, más allá de la institución escolar, de modo que puedan vivir, en la acción, sus procesos de aprendizaje.” (Martín, 2011).

Educación.

Otro concepto fundamental para aproximarnos al objetivo es el de educación, el cual aparece como un proceso de crecimiento personal, que constituye una tarea para el educando, y en cuya realización debe contar con la ayuda de otros. La educación se concibe entonces como una cooperación entre educando y educador, tarea compartida que exige un compromiso libre y responsablemente asumido, y unas cualidades cooperativas que hagan fructífera la relación para ambos. Lo anterior como lo afirma Mill “tiene por objeto hacer del individuo un instrumento de felicidad para sí mismo y para sus semejantes”.

De otro lado se puede afirmar que la educación, es el vehículo más importante en la transmisión de la cultura y del conocimiento humano, y desde una óptica teórica, va a ser la Cultura, la que nos defina como raza humana, mujeres y hombres, que transitan por el Universo. El historiador Osvaldo Silva, ha planteado que la “La Educación, el Lenguaje y el Arte, han permitido perfeccionar la cultura, y con ello se ha logrado el avance de la Humanidad”. De allí se puede establecer entonces que la educación es un elemento central en nuestra vida y de la vida del tejido social y artístico.

La educación sistemática, la encontramos desde las primeras civilizaciones, fue el arete griego, el educatio latino, pero quizá en si el concepto más apropiado, es del latín medieval, que nos habla del E- Ducare, “Sacar de adentro, transformar un material en otra cosa.”

En este caso como el objetivo es sacar del educando lo mejor de él mismo, de cómo influimos en su yo, como modificamos su conducta, como fortalecemos su autoconfianza, su optimismo por la vida, como lo preparamos para enfrentar los problemas que la existencia

humana le plantean, como sacar a flote el artista que lleva dentro; en definitiva cómo en un proceso de enseñanza y de aprendizaje logramos modificar la materia prima humana que recibimos y lo convertimos en otra cosa, en un ser pensante, critico, reflexivo, participativo, propositivo, argumentativo, solidario, estético, ético, comprometido con la democracia, alegre, feliz, pero por sobre todo, como hacemos de esa educando un ser cuya alma reboce Humanidad y Arte; por eso en nuestro caso abordaremos la conceptualización haciendo énfasis en una educación *humanista* como lo plantea la filosofía del colegio Gimnasio Humanístico del Alto Magdalena.

Las metas de la educación según la teoría humanista son: Desarrollar la individualidad de las personas; ayudar a los individuos a reconocerse como seres únicos y ayudar a los educandos a actualizar sus potencialidades.

Una de las experiencias que el niño tiene derecho a pedir a la sociedad que le ha dado la vida es la de estar en contacto con la humanidad actual y pasada, con sus manifestaciones artísticas; de no ser separado de la comunión humana. Desde este punto de vista la educación humanista es la iniciación del niño en esa humanidad que se compone más de muertos que de vivos; o mejor dicho, que se compone de todos los vivos de todos los siglos y en este caso específico de todas sus producciones artísticas.

Así, el instrumento por excelencia de la educación humanista es la historia de la humanidad. Habremos de darle el lugar que le corresponde; no se estudia historia de la humanidad en dos o tres horas semanales: se hace historia cada vez que se evoca un aspecto, se mira, se toca, se escucha, se siente una obra de arte; en cada momento del caminar humano. Pero para que este acercamiento sea posible es necesario el manejo cabal y creativo de la lengua y de los distintos lenguajes artísticos con que nos expresamos y nos hemos expresado a través de todo nuestro camino humano: oral, escrito, matemático, corporal, musical, plástico

Como lo afirma el filósofo Gutiérrez “La maestría del lenguaje y lo artístico ha de ser no solo un objetivo de la educación humanista, sino que ha de ser su primer objetivo. No apunta la educación humanista, ni puede apuntar, a “enseñar” datos, hechos, ciencias o matemáticas, sino que al logro de una gozosa, personalizada y creativa maestría de los lenguajes, empezando por la lectura y escritura de la lengua materna hasta llegar al artístico” (2007, p. 112)

Siguiendo a Gutiérrez, “la educación humanista le presentará al niño los hombres en su realidad concreta y viviente, diversos hombres en su vida y sus realizaciones, potenciales modelos de una vida humana en lo humano. El reino de los valores humanos es amplísimo, y se lo encuentra a través de ejemplos en todas las actividades y situaciones, en especial las artísticas.” (2007, p. 116)

¿Tarea imposible? Es amplísimo el campo de lo humano; pero el maestro deberá estar en condiciones de presentar a sus estudiantes un panorama suficientemente variado de manifestaciones diferentes para que cada uno de ellos pueda encontrar donde polarizar sus energías, donde encontrar a qué atenerse, y donde encontrar también ejemplos que lo liberen de las polarizaciones anteriores para llegar a un sí mismo que está más allá de todo ejemplo y esa posibilidad puede ser perfectamente el arte.

Un segundo objetivo de la educación humanista será el *método*, el camino por el cual he de transitar para lograr un trabajo bien hecho.

Los grandes maestros de la humanidad comenzaron por enseñar el método; los grandes maestros de nuestra infancia son los que nos dieron un método, el gusto por el trabajo terminado y bien hecho: desde clavar bien un clavo o hacer un corte recto en una tabla hasta escribir adecuadamente una carta, un poema o un libro; Desde saber montar a caballo o caminar por un cerro hasta dar una nota justa en la guitarra; desde pararse bien hasta correr una maratón en un tiempo adecuado y sin cansarse. (Gutiérrez, 2007, p. 112)

Un tercer objetivo es la convivencia. Somos miembros de una comunidad humana; nos definimos en función de una humanidad compartida; pertenecer a ella nos da sentido y nos engrandece. La convivencia humana es una vocación y se la vive cuando se la aprende en el vivir diario en paz, en cooperación, en generosidad, en respeto de las diferencias, en la compleja pluralidad social.

La sociedad se ha dado a sí misma la institución escolar como fragua de sus miembros para que en ella se forjen las armas de la vida en común. La educación humanista no podrá dejar de lado una convivencia que sea educativa en sí misma. Como en el caso de los escasos logros en lenguaje, la violencia que se ha adentrado en la sala de clases no es un hecho reservado a los países en desarrollo, sino una constatación que se hace cada vez más universal. Es un desafío educacional de primera magnitud.

Finalmente el Ministerio de Educación de Colombia la define en la Ley 115 o Ley General de la Educación como “un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos, y de sus deberes” (MEN, 1994) y también señala que cumple con la función social acorde con las necesidades e intereses de las personas, de las familias y de la sociedad. Indica también que la educación se fundamenta en un derecho inalienable de todo ser humano como lo es la libertad de aprendizaje, de enseñanza, investigación y cátedra y en su carácter de servicio público.

La ley 115 también enfatiza que las instituciones educativas tendrán que desarrollarla atendiendo a fines como buscar en los educandos el pleno desarrollo de su personalidad dentro de una formación integral, física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica y demás valores humanos. La adquisición y generación de conocimientos científicos y técnicos

más avanzados, humanísticos, históricos, sociales, geográficos, y estéticos, mediante la apropiación de hábitos intelectuales, adecuados para el desarrollo del saber.

También coloca como fin trascendental el estudio y la comprensión crítica de la cultura y su diversidad tanto a nivel local, regional, nacional y universal como fundamento del desarrollo individual y social y a la vez fuente de desarrollo.

Currículo.

El currículo es en esencia la expresión pedagógica de los principios, fines y objetivos de la educación, organiza las capacidades, contenidos y actividades de aprendizaje de manera global, orgánica y flexible. Hace explícitas las intenciones del sistema educativo y sirve de guía para organizar las situaciones de aprendizaje, determina los grados de logro de las acciones educativas; define la interacción de los sujetos, los elementos y procesos curriculares.

El currículo se concibe como una propuesta para la acción educativa, sustentada en una permanente reflexión sobre su aplicación práctica, considerando al currículo de manera integral, en sus tres dominios: Hominización o el desarrollo de capacidades corpóreas, psicológicas y espirituales del hombre; Socialización o la interrelación con el ámbito social, y culturación o la recepción de la cultura y la toma de posición ante ella por las personas. (Gutiérrez, 2007)

Algunos afirman que existe también un currículo oculto (aquello no explícito en las programaciones de las diversas asignaturas), sin embargo, respecto al currículum real, debe destacarse que el sistema escolar prevé ciertos desvíos, pero, si estos desvíos fueran notablemente grandes, éstos no serían tolerados.

Esto significa que si bien cada maestro tiene un estilo particular, se inspira claramente en el currículo formal como mecanismo unificador.

Es sabido, que las teorías del aprendizaje más recientes, insisten en que éste depende principalmente de la actividad del educando, lo cual redefine el trabajo del maestro. El saber va

no es transmitido a través de un discurso magistral sino que es construido mediante el trabajo social cooperativo, una actividad claramente disciplinada que hace al currículo flexible.

Taba, una de las más reconocidas estudiosas del currículo sostiene que Los procesos sociales, incluyendo la socialización de los seres humanos no son lineales, por tanto, ellos no pueden ser diseñados con un modelo lineal. En otras palabras, el aprendizaje y el desarrollo de la personalidad no pueden ser considerados como un proceso de una sola vía o manera en el establecimiento de las direcciones educacionales y la derivación de los objetivos específicos del ideal de la educación proclamadas o imaginadas por alguna autoridad. (Taba, 1999, p. 171)

El pensamiento abstracto y apreciación artística son habilidades que pueden ser desarrolladas por todos los estudiantes y no sólo por niños dotados y brillantes. La interacción con el medio ambiente o el entorno puede hacer mejorar o aumentar las habilidades del razonamiento de los estudiantes. Las habilidades de razonamiento y apreciación artística pueden ser enseñadas; las habilidades específicas y los procesos pueden ser mejorados a través de la asistencia sistemática. El desarrollo del pensamiento representa transformaciones cualitativas; los esquemas de organización y las formas de operar se modifican, se alteran, por lo tanto el programa escolar debe ser un plan de aprendizaje, reconociendo desde una epistemología, que el currículo está sobre-determinado por aspectos psico-sociales y culturales.

Otro aspecto importante para tener en cuenta al formular el currículo, como lo afirma Hilda Taba es que los estudiantes hacen generalizaciones sólo después que la información se organiza. Ellos pueden ser llevados a hacer generalizaciones a través del desarrollo del concepto y estrategias de adquisición de conceptos. Las generalizaciones como conceptos son los productos finales del proceso de la abstracción del individuo de un grupo de temas de su propia experiencia cuyos elementos comparten características similares y expresan su reconocimiento de esta similitud de una manera que convenza a los demás. (Taba, 1999, p. 185)

Por lo tanto, el programa escolar debe ser un *plan de aprendizaje* que represente una *totalidad orgánica*, y no con estructura fragmentada, que no tenga bases sólidas y válidas (teorías).

El currículo debe analizarse basado en la cultura y la sociedad que brinde una guía para determinar los principales objetivos de la educación, para la selección de los objetivos y competencias y para decidir sobre qué habrá de insistirse en las actividades de aprendizaje.

Otro punto de vista importante para tener en cuenta son los fundamentos de la teoría educacional de Michael Apple, que están basados en el humanismo y su visión posmodernista, está enriquecida con el pragmatismo, el constructivismo, el reconceptualismo y el reconstruccionismo. El propone un currículo humanista, rechazando los modelos que enfatizan demasiado en las asignaturas clásicas y el aprendizaje conductista. El modelo humanista que él defiende se deriva del movimiento del potencial humano en psicología.

Sociedad.

Hablar de algo tan común, tan nuestro, tan interesante como es la *sociedad* no es tarea fácil. Todos sabemos a qué nos referimos cuando decimos "sociedad", sin embargo resulta difícil encontrar una definición que abarque todos los aspectos de la misma.

Se presenta primero algunas definiciones, puesto que la concepción depende de la postura teórica que se asuma: Algunos antropólogos la definen como una "Reunión permanente de personas, pueblos o naciones que conviven y se relacionan bajo unas leyes comunes"; otros como la "Agrupación de individuos con el fin de cumplir las finalidades de la vida mediante la cooperación mutua" y los más modernos como "Un gran número de seres humanos que obran conjuntamente para satisfacer sus necesidades sociales y que comparten una cultura común" y también como el sistema o conjunto de relaciones que se establecen entre los individuos y grupos con la finalidad de constituir cierto tipo de colectividad, estructurada en campos definidos de

actuación en los que se regulan los procesos de pertenencia, adaptación, participación, comportamiento, autoridad, burocracia, conflicto y otros. Extraído el 20 de noviembre de 2013 de (www.monografias.com/trabajos16/comportamientohumano.html).

Y los postmodernos ven “La Sociedad como el conjunto de individuos que actúan acorde para lograr un desarrollo tecnológico, sociopolítico y económico destinándolo a la subsistencia e interactuando entre sí, cooperativamente, para formar un grupo o una comunidad”. (Kroeber & Kluckhohn, 2004) Estas concepciones son las que se asumen para el proyecto, puesto que no son excluyentes entre sí, sino complementarias.

Se puede añadir que en la sociedad el sujeto es capaz de analizar, interpretar y comprender todo lo que lo rodea por medio de las representaciones simbólicas que existen en la comunidad.

Es decir, los símbolos son indispensables para el análisis social y cultural del espacio en que se encuentra el hombre y a partir de la explicación simbólica de los objetos se puede adquirir una percepción global del mundo; la escuela es ese espacio simbólico de interacción social para construir un ideal de hombre y de sociedad.

Por último, la sociedad está integrada por diversas culturas y cada una tiene sus propios fundamentos e ideologías que hacen al ser humano único y diferente a los demás. Se requiere construir una sociedad más humana, solidaria, trabajadora, respetuosa de los derechos del hombre, donde sea posible la vida, la convivencia, la participación, donde se respeten las diferencias, no se tema disentir y se pueda concertar, donde reine la justicia, el amor, la paz y la libertad.

Si se requiere una sociedad democrática se debe profundizar más en este proceso. La democracia y la participación, donde se respeten las diferencias, no se tema disentir y se pueda concertar, donde reinen la justicia, el amor, la paz, y la libertad. Estas acciones lo hacen sentirse

participe de los destinos de la sociedad y son formativas. Es posible que esta visión sea romántica y utópica, pero es la sociedad que soñamos y queremos para las actuales y futuras generaciones.

Cultura.

En general, hoy se piensa la *cultura* como “el conjunto total de los actos humanos en una comunidad dada, ya sean éstos prácticas económicas, artísticas, científicas o cualesquiera otras. Toda práctica humana que supere la naturaleza biológica es una práctica cultural.” (Kroeber & Kluckhohn, 2004)

En este sentido la palabra *cultura* implica una concepción mucho más respetuosa de los seres humanos. Primero, impide la discriminación entre *hombres cultos* y *hombres incultos* que el término podía tener desde el romanticismo; Se hablará de diferencias culturales, en todo caso.

Segundo, también evita la discriminación de pueblos que, como los nativos de América, fueron vistos por los europeos como *salvajes* por el solo hecho de tener una "cultura" distinta.

Cuando el concepto surgió en Europa, entre los siglos XVIII y XIX, se refería a un proceso de cultivación o mejora, como en la agricultura u horticultura. En el siglo XIX, pasó primero a referirse al mejoramiento o refinamiento de lo individual, especialmente a través de la educación, y luego al logro de las aspiraciones o ideales nacionales. A mediados del siglo XIX, algunos científicos utilizaron el término cultura para referirse a la capacidad humana universal.

Para el antipositivista y sociólogo alemán Georg Simmel, la cultura se refiere a "la cultivoeducación de los individuos a través de la injerencia de formas externas que han sido objetificadas en el transcurso de la historia". (Simmel, 1990)

Si se avanza en el desarrollo histórico del concepto se puede encontrar que:

En el siglo XX, la *cultura* surgió como un concepto central de la antropología, abarcando todos los fenómenos humanos que no son el total resultado de la genética.

Específicamente, el término *cultura* en la antropología americana tiene dos significados:

(a) la evolucionada capacidad humana de clasificar y representar las experiencias con símbolos y actuar de forma imaginativa y creativa; y (b) las distintas maneras en que la gente vive en diferentes partes del mundo, clasificando y representando sus experiencias y actuando creativamente. Después de la Segunda Guerra Mundial, el término se volvió importante, aunque con diferentes significados, en otras disciplinas como estudios culturales, psicología organizacional, sociología de la cultura y estudios gerenciales.” (Kroeber & Kluckhohn, 2004)

Resumiendo, este uso actual del término *cultura* designa, como se dijo arriba, el conjunto total de las prácticas humanas, de modo que incluye las prácticas: económicas, políticas, científicas, artísticas, jurídicas. Religiosas, discursivas, comunicativas, sociales en general.

Algunos autores prefieren restringirse el uso de la palabra *cultura* a los significados y valores que los hombres de una sociedad atribuyen a sus prácticas.

La cultura no es algo que se tiene, como generalmente se dice, sino que es una producción colectiva y esa producción es un universo de significados, ese universo de significados está en constante modificaciones. La cultura no puede ser vista como algo apropiable. Es una producción colectiva de un universo de significados que son transmitidos a través de las generaciones y corresponde a la escuela colaborar en este proceso continuo y transformador de la sociedad. (Simmel, 1990)

Pedagogía.

La palabra pedagogía deriva del griego *Paidos* que significa niño y *agein* que significa guiar, conducir. El que conduce niños (Del gr. pedagogo παιδαγωγός) y pedagogía παιδαγωγική. La Pedagogía estudia a la educación como fenómeno complejo y multirreferencial, lo que indica que existen conocimientos provenientes de otras ciencias y disciplinas que le pueden ayudar a comprender lo que es la educación; ejemplos de ello son la historia, la sociología, la psicología y la política, entre otras. En este contexto, la educación tiene como propósito incorporar a los

sujetos a una sociedad determinada que posee pautas culturales propias y características; es decir, la educación es una acción que lleva implícita la intencionalidad del mejoramiento social progresivo que permita que el ser humano desarrolle todas sus potencialidades. Para una mejor comprensión de la historia de la conformación de la Pedagogía y su relación con la educación Kant y Durkheim aportan elementos importantes. Kant propone la confección de una disciplina que sea científica, teórica y práctica que se base en principios y en la experimentación y que además reflexione sobre prácticas concretas. Durkheim al referirse a la educación expresa que es materia de la Pedagogía y es indispensable construir un saber por medio de la implementación de reglas metodológicas, postura positivista, que sea garante del carácter científico de dicho conocimiento.

Es una aplicación constante en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

La pedagogía es un conjunto de saberes que buscan tener impacto en el proceso educativo, en cualquiera de las dimensiones que este tenga, así como en la comprensión y organización de la cultura y la construcción del sujeto.

A pesar de que se piensa que es una ciencia de carácter psicosocial que tiene por objeto el estudio de la educación con el fin de conocerla, analizarla y perfeccionarla, y a pesar de que la pedagogía es una ciencia que se nutre de disciplinas como la sociología, la economía, la antropología, la psicología, la historia, la medicina, etc., es preciso señalar que es fundamentalmente filosófica y que su objeto de estudio es la Formación, es decir en palabras de Hegel, de aquel proceso en donde el sujeto pasa de una conciencia en sí a una conciencia para sí y donde el sujeto reconoce el lugar que ocupa en el mundo y se reconoce como constructor y transformador de éste. La Pedagogía estudia a la educación como fenómeno complejo y multirreferencial, lo que indica que existen conocimientos provenientes de otras ciencias y disciplinas que le pueden ayudar a comprender lo que es la educación.

Ejemplos de ello son la Historia, la Sociología, la Psicología y la Política, entre otras. La Pedagogía comprende un conjunto de proposiciones teóricas y metodológicas, enfoques, estrategias y técnicas que se articulan en torno al proceso educativo, formal e informal, con la intención de comprenderlo e incidir efectiva y propositivamente sobre él. Es la Pedagogía la Ciencia de la Educación. En este contexto, la educación tiene como propósito incorporar a los sujetos a una sociedad determinada que posee pautas culturales propias y características; es decir, la educación es una acción que lleva implícita la intencionalidad del mejoramiento social progresivo que permita que el ser humano desarrolle todas sus potencialidades

La pedagogía al estudiar de forma organizada la realidad educativa y fundamentándose en las ciencias humanas y sociales, trata de garantizar la objetividad de los conocimientos que acontecen en un contexto determinado.

Cumple con los requisitos que una ciencia debe poseer, tiene un objeto de estudio propio que es la educación; se ciñe a un conjunto de principios que tienden a constituir un sistema regulador de sus fines, fundamentos y procedimientos, y emplea métodos científicos, tales como los empíricos (observación, experimentación, análisis, síntesis, comparativo, estadístico y de los test); y los racionales (comprensivo, fenomenológico, especulativo, nosológico y crítico). (Ghiso, 2008)

Como base teórica específica para el proyecto se toman los postulados de las Pedagogías activas.

Pedagogía activa.

La pedagogía activa concibe la educación como el señalar caminos para la autodeterminación personal y social, y como el desarrollo de la conciencia crítica por medio del análisis y la transformación de la realidad; acentúa el carácter activo del niño en el proceso de aprendizaje, interpretándolo como buscar significados, criticar, inventar, indagar, en contacto

permanente con la realidad; concede importancia a la motivación del niño y a la relación escuela-comunidad y vida.

Identifica al docente como animador, orientador y catalizador del proceso de aprendizaje; concibe la verdad como proyecto que es elaborado y no posesión de unas pocas personas; la relación teoría y práctica como procesos complementarios, y la relación docente-estudiante como un proceso de diálogo, cooperación y apertura permanente” (<http://menweb.mineducacion.gov.co/lineamientos/preescolar/desarrollo.asp?id=10>)

Esta pedagogía centra su interés en la naturaleza del niño, y tiende a desarrollar en él el espíritu científico, acorde con las exigencias de la sociedad, sin prescindir de los aspectos fundamentales de la cultura. La pedagogía activa, como tendencia orientadora del quehacer pedagógico, toma como punto de partida para todo aprendizaje la propia actividad, pues es mediante ella, que los niños y las niñas construyen conocimientos que, al ser experimentados e incorporados, les permiten actuar nuevamente sobre la realidad en forma más efectiva y compleja.

La pedagogía activa sustenta que todo lo que rodea a los niños puede ser fuente inagotable de preguntas, que suscitan la búsqueda de información, de formulación de hipótesis, de análisis, comprobación, exploración y observación. De esta forma todo el medio es un generador de actividades, que se convierten en insumos de conocimientos y aprendizajes con significado y finalidad, enriquecidos con las experiencias previas de los niños y con el intercambio comunicativo que se establece entre el grupo infantil y el docente.

Dentro de la pedagogía activa la actividad es considerada como un elemento fundamental, ya que las diversas concepciones educativas del mundo contemporáneo postulan que las acciones prácticas conducen más rápidamente al aprendizaje y al conocimiento, sin embargo, hay que considerar la actividad en el proceso educativo desde dos perspectivas: La acción como efecto

sobre las cosas, es decir como experiencia física. La acción como colaboración social, como esfuerzo de grupo, es decir, como experiencia social.

Se educa para que las personas se desempeñen mejor en el ambiente social, cultural, económico y político en el cual se desarrollan para que, conociendo mejor su medio, participen en la defensa de aquellos valores que su comunidad y su sociedad consideren importantes, y al mismo tiempo participen en la renovación y la búsqueda de nuevos y mejores valores, cuando se requiera un cambio.

La pedagogía activa permite establecer una organización docente dirigida a eliminar la pasividad del alumno, la memorización de conocimientos transmitidos, utilizando una didáctica de respuesta, necesidades internas que enseña entre otras cosas a vencer de manera consciente las dificultades. Por consiguiente, esta pedagogía provoca un movimiento de reacción y descubrimiento ya que en la misma, el profesor facilita la actividad, observa y despierta el interés, como mediante la utilización de métodos activo, resultando el alumno, el sujeto activo y el profesor un facilitador del proceso.

Es por eso que el hablar hoy en día de las pedagogías activas tiene tanto o más sentido que el que tuvo en su época, uno de estos aportes más radicales y significativos ha sido el plantear las necesidades, capacidades e influencias del medio ambiente en el ser humano y por otro lado, ver cómo la sociedad necesita de la escuela para que la ayude a reorganizarse y transformarse a favor de la comunidad

Estas tendencias pedagógicas contemporáneas conciben a un profesor autentico en sus relaciones con los alumnos. Un maestro vivo que sea respetado y valorado positivamente por sus estudiantes, siendo capaz de reflexionar conjuntamente con ellos. Este profesor tiene que lograr que los estudiantes no lo perciban como la autoridad fría, como aquel que divide al grupo en buenos y malos (aceptando a unos y rechazando a otros), ya que siempre termina sobre valorando

a los buenos, lo que puede tener trastornos a su personalidad y a su vez inseguridad a los llamados malos lo que en ocasiones trae frustraciones, de ahí resulta fundamental que el profesor con facilitador acepte a los alumnos tal y como son, con sus virtudes y defectos y sepa orientarlos de acuerdo a sus posibilidades reales y necesidades(trabajo diferenciado).

Por lo antes expuesto podemos inferir que el estudiante debe aprender a aprender. Estas reflexiones realizadas con antelación no están encaminadas a que los profesores dejen utilizar métodos y estilos de trabajos propios de la pedagogía tradicional ya existen determinados contenidos que tienen que tratarse a través de ellos, lo que sí es vital es la utilización de aquellos que verdaderamente sean más útil. Teniendo presente que entre otras cosas la pedagogía activa permite desarrollar el pensamiento lógico del alumno aspecto indispensable dentro del proceso docente-educativo.

Didáctica.

La didáctica entre la teoría y la práctica: Hay que partir de la práctica para construir a partir de ella la teoría que podrá influir a su vez en la nueva práctica reflexiva y mejorada. El aspecto teórico de la didáctica está relacionado con los conocimientos que elabora sobre los procesos de enseñanza y de aprendizaje. Mientras que su aspecto práctico consiste en la aplicación de aquellos conocimientos, en la intervención efectiva en los procesos reales de enseñanza-aprendizaje.

Teoría>práctica>teoría Práctica>teoría>práctica. La teoría y la práctica se necesitan mutuamente en la didáctica.

Características científicas, técnicas y artísticas: La didáctica es una ciencia práctica, de intervención y transformadora de la realidad.

Visión artística: en su dimensión de realización práctica, la didáctica requiere de unas habilidades que se acrecientan con la experiencia. La actividad didáctica no es rutinaria ni prescrita totalmente, la actuación docente puede ser innovadora, apoyada en procesos reflexivos.

La visión artística de la didáctica se contrapone a la actuación tecnológica donde todo está más o menos previsto.

Dimensión tecnológica: se llama tecnología a la técnica que emplea conocimiento científico. Los procesos didácticos son científicos en el sentido de que están provistos de un soporte teórico científico, se basan en teorías o procesos ya comprobados. Ante situaciones no previstas, sólo cabe la respuesta reflexiva basada en teorías científicas pero llevada a cabo en el momento con predominio del elemento artístico.

Carácter científico: la didáctica cumple criterios de racionalidad científica con tal que se acepte la posibilidad de integrar elementos subjetivos de la explicación de los fenómenos. Por otro lado, posee suficiente número de conceptos, juicios y razonamientos estructurados susceptibles de generar nuevas ideas tanto inductiva como deductivamente.

La didáctica tiene un carácter explicativo de los fenómenos que se relacionan con el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Didáctica de la historia.

La finalidad de la Historia en esta sociedad democrática debe ser que el conocimiento del pasado ayude al estudiante a comprender el presente y a analizarlo críticamente. Una de las ideas centrales del paradigma cognitivo en psicología es la naturaleza constructiva del conocimiento. Según esta idea conocer no es interiorizar la realidad tal como nos viene dada sino elaborar una realidad propia, auto estructurada a partir de la información que proviene del medio, así como lo hacen los artistas.

Las exposiciones por parte del profesor y el estudio de libros de estudio y de texto han cedido el sitio a una amplia gama de recursos, muchas veces ingenioso y muy laborioso cuyo último fin es despertar en el educando una labor de exploración o investigación.

Hay dos rasgos: que parecen ser comunes en casi todos los recursos propuestos:

1. Implicar de un modo activo al estudiante, que pasa de ser espectador de la historia a ser investigador de la misma.

2. Hay que recurrir a otros recursos para potenciar el aprendizaje de los niños con realidades más próximas a ellos, y que van más allá de la lectura de textos; en nuestro caso el recurso es el arte.

Los seres humanos tenemos un gran potencial de aprendizaje, que perdura sin desarrollarse, y el aprendizaje significativo facilita la expansión de este potencial. Los conceptos aprendidos significativamente pueden extender el conocimiento de una persona mediante los conceptos relacionados; además, como el aprendizaje significativo implica la construcción intencionada de enlaces sustantivos y lógicos entre los nuevos conceptos y los preexistentes, la información aprendida significativamente será retenida más tiempo.

Si la ciencia, como lo afirma Benejam es un producto social, el conocimiento que tengamos sobre el espacio, el territorio, la cultura y la sociedad responde a necesidades y prioridades de la comunidad científica. Esta manera de entender la ciencia no presenta el conocimiento social, cultural e histórico de manera cerrada ni con hechos inamovibles, sino que el conocimiento científico admite la duda, el cambio y la posibilidad de hacer propuestas de futuro. (Benejam, 1997)

Cada estudiante tiene una manera de entender el espacio, ya que filtra la información exterior y le da significado dentro de su peculiar estructura mental; desde la perspectiva constructivista, el conocimiento es una construcción individual, personal y peculiar, ya que lo que

los humanos integramos dentro de las estructuras de conocimiento es un resultado de la interacción con el medio físico y social.

Benejam (1997) recuerda que “el objetivo de la interacción escolar es construir unos conocimientos y significados sobre una materia específica, como las ciencias sociales, que el profesor ya conoce”.

El objetivo de la comunicación es que el alumno vaya compartiendo significados, acercándose progresivamente y dialécticamente al discurso propio de las ciencias sociales” Benejam (1997, p. 62). La didáctica de la Historia ha de tener en cuenta el conocimiento de la ciencia Histórica, pero también cómo el estudiantado aprende. “He aquí la importancia del conocimiento de las teorías del aprendizaje y de las ciencias de la educación”, dice Benejam, como también tener en cuenta en el educando las experiencias peculiares e individuales: la respuesta positiva de éste; se evitan y reducen los problemas derivados de la disciplina; permite atender a la diversidad y heterogeneidad del aula, sin que ello suponga un exceso de trabajo al profesorado; además, se consigue el aprendizaje en todo el estudiantado, por lo que es altamente satisfactorio para la actividad educativa. (Benejam, 1997)

Didáctica de la educación artística.

Una de las modificaciones más significativas es que la enseñanza del arte deja de ser una actividad de desarrollo y se considera una asignatura dentro del plan de estudios de la educación secundaria, cuya denominación es Educación Artística. A diferencia de la educación preescolar y primaria, en donde se plantean sólo dos ejes (Expresión y Apreciación), en secundaria se incorpora el de Contextualización, con el fin de aproximar a los estudiantes a las manera de hacer arte, a los artistas y a los vínculos entre el arte, la cultura, la sociedad, la vida cotidiana y su devenir histórico.

La asignatura denominada Educación Artística en secundaria presenta la oportunidad de que el educando, durante la básica, curse una disciplina artística, ya sea Artes Visuales, Danza, Música o Teatro. Las Instituciones Educativas podrán optar por las disciplinas que les sea más factible implementar, considerando las condiciones y los recursos con los que cuentan, las características de la población escolar y la comunidad, así como la experiencia del docente en las disciplinas que conforman la asignatura.

Esta propuesta educativa destaca las múltiples funciones sociales, culturales e históricas que cumple el arte, cuyo descubrimiento es fuente de aprendizajes para el estudiante. Se busca que el docente supere la visión que considera a la educación artística como una ocupación destinada a producir manualidades, a montar espectáculos para festividades escolares o a la repetición de ejercicios. El proyecto invita al profesor a explorar las artes en un sentido amplio, a partir de sus rasgos característicos, de los estímulos y recursos que emplea para comunicar, de las distintas respuestas estéticas que produce en las personas de cada época o coyuntura histórica y de las posibilidades de expresión que ofrece a los estudiantes.

Podemos definir la Educación Artística como una disciplina en la que se estructuran multiplicidad de aspectos que afectan tanto a la obra de arte, como a la práctica artística y a la comprensión y apreciación del hecho artístico en un momento histórico. Parafraseando a Marín (1987) “La formación artística tiene dos aspectos o tipos de actividades: la apreciación de objetos artísticos y la producción artística, aprender a hacer imágenes y aprender a valorarlas dentro de un contexto socio cultural e histórico”. Se entiende por “Intervención Didáctica” aquella que proporciona a los educandos diversas oportunidades para que exploren creativamente sus intereses y capacidades individuales, al mismo tiempo que aprenden habilidades y conceptos valiosos en el campo de las Artes Visuales, mediante recursos multimodales, es decir, mediante el desarrollo de algunas de las Inteligencias. Se entiende que, como lo dice Marín dibujar, crear

expresar, conocer, sentir, mirar, es "educación" de la misma manera que leer, escribir o calcular. La inteligencia, en sentido nato, comienza no con los saberes, sino con las *imágenes*. La experiencia artística en tanto que sensorial, liga el mundo exterior a la sensibilidad y así a la inteligencia. En un universo donde la expansión tecnológica tiende peligrosamente a reducir las funciones de ejecución a una práctica no reflexiva, la educación por medio del arte supone una personal toma de conciencia de la realidad y de la vida. (Marín, 1986)

Aprendizaje.

Los procesos de aprendizaje hacen referencia a la forma en que el estudiante procesa la información que tiene que estudiar. En este sentido el aprendizaje es un proceso psicológico y cognitivo que se produce en la mente de las personas y que se extiende desde el mismo momento del nacimiento a lo largo de toda nuestra vida.

Muchos de nuestros aprendizajes son espontáneos o informales, otros en cambio se producen en contextos de instrucción, con el fin de alcanzar unas determinadas metas o conocimientos preestablecidos. Así, las estrategias de enseñanza serían el conjunto de decisiones programadas con el fin de que los estudiantes adquieran determinados conocimientos o habilidades. Esas decisiones afectarían tanto al tipo de materiales que deben presentarse para ser aprendidos como a su organización y a las actividades que deben desarrollarse que tendrían por finalidad hacer que su procesamiento sea óptimo.

Según esta distinción, la enseñanza se ocuparía de maximizar los procesos de aprendizaje, logrando que por su mediación el educando alcance su aprendizaje que por sí mismo no hubiera logrado.

Y Zeami, el padre del antiguo teatro Nō del Japón, plantea en sus escritos para la transmisión del arte del actor, que éste debe ejercitarse para aprender a mostrar lo invisible, danzar en la quietud y abarcarlo todo en el vacío. Sólo haciendo puedes aprender, y sin embargo

debes aprender a no hacer nada. En esta forma de teatro altamente desarrollada, no se enseña cómo actuar o danzar. Se enseña a ser y estar con absoluta plenitud en el espacio-tiempo escénico para poder ser actuado y danzado. El artista es por un lado un ejecutor, un generador y por otro, igualmente importante y complementario, un canal, un puente, un conector.

Otro aspecto que se considera vital en el proceso de aprendizaje es el trabajo para el reconocimiento y la conexión profunda con la memoria, que no se refiere sólo a la memoria intelectual, más o menos inmediata y personal; sino a aquella memoria orgánica que todos tenemos, que va más allá de lo acumulado por la conciencia y más allá de la experiencia individual, un tipo de memoria raigal que muchas veces se encuentra adormecida y bloqueada por el influjo unilateral y excluyente del racionalismo y el narcisismo occidental y por una chata visión de la modernidad y de las tecnologías seductivas. Despertar la memoria orgánica nos permite acceder de maneras distintas a otras dimensiones de la experiencia y a fuentes insospechadas para el desarrollo de nuestra energía creativa, intensificando nuestras relaciones y nuestra interacción con el entorno, aquí y ahora. Bruner.

El trabajo sobre la memoria no debe entenderse como una mirada hacia atrás si no por el contrario, como una fuente de estímulo e identidad para poder asumir el trabajo sobre el presente, igual que con la Historia. Es como la conexión entre las raíces y los frutos que mantiene la vida de los árboles. La pedagogía del aprendizaje de lo artístico debe asumir riesgos y debe asimismo ser una experiencia compartida entre maestros y educandos, una experiencia que resguarde y cualifique los impulsos esenciales que llevan a una persona a decidir su vocación por el arte, en un medio en el que esta profesión es por lo general subvalorada e incomprendida.

Esto supone una relación dinámica entre identificación y crítica, entre continuidad y ruptura, entre conservación y cambio, entre herencia y re-generación.

La situación actual con respecto al aprendizaje y al desarrollo del pensamiento formal indica que los aspectos formales del pensamiento se hallan disponibles en la mayor parte de los sujetos a edades relativamente tempranas (10 a 14 años), por tanto, para razonar de un modelo formal o abstracto en un área no basta con poseer unas destrezas de pensamiento, sino que se requiere también un conocimiento específico de esa área.

Símbolo y aprendizaje.

La comprensión de los símbolos es imprescindible en todos los ámbitos de aprendizaje de la vida, de aquí la gran importancia del pensamiento simbólico para la educación. Dice que, “independientemente de la voluntad del artista, toda obra de arte nos comunica y se aprende algo de ella.”, y es este el sentido que los símbolos han tenido, históricamente hablando, a pesar de que evidencian una desigual presencia en las obras de arte. En el arte egipcio o románico, las obras artísticas se centraban en simbolización de un concepto o idea y buscaban la forma más idónea para representarlo.

En el renacimiento, neoclasicismo, la preocupación estaba en acercarse lo más posible a una representación naturalista. La fuerte carga simbólica de los dibujos infantiles, su utilización de esquemas flexibles para representar diferentes figuras y objetos, la utilización del espacio, son características que nos recuerdan el arte egipcio o románico.

La creatividad.

La creatividad es un término bastante amplio que se vincula a la innovación y la originalidad en muy diversas actividades. La creatividad es uno de los motores que puede llevar a la humanidad al progreso y a la mejora de las condiciones de vida y se está intentando aplicarla a todos los ámbitos de la vida social. Hoy, la creatividad es considerada como una cualidad de la inteligencia que puede ser desarrollada a través de la educación y del arte.

Otros autores como Paredes (2005) la definen como el proceso de presentar un problema a la mente con claridad (ya sea imaginándolo, visualizándolo, suponiéndolo, meditando, contemplando, etc.) y luego originar o inventar una idea, concepto, noción o esquema según líneas nuevas o no convencionales. Supone estudio y reflexión más que acción.

Creatividad es la capacidad de ver nuevas posibilidades y hacer algo al respecto. Cuando una persona va más allá del análisis de un problema e intenta poner en práctica una solución se produce un cambio. Esto se llama creatividad: ver un problema, tener una idea, hacer algo sobre ella, tener resultados positivos. Los miembros de una organización tienen que fomentar un proceso que incluya oportunidades para el uso de la imaginación, experimentación y acción.” (Paredes, 2005)

La creatividad en las artes visuales.

Se puede considerar la creatividad como cualquier aportación valiosa y novedosa. Concebimos la creatividad como una característica de la persona, como un proceso y una capacidad para la resolución de problemas. El primer paso para la solución de un problema es la comprensión del mismo y esto en sí ya es un acto creativo. Sin embargo su solución puede ser producto de determinadas habilidades técnicas.

- El proceso de resolver problemas suele encontrar dificultades, algunas de ellas pueden ser:
- La tendencia a emitir respuestas estereotipadas.
- Convenciones o prejuicios sociales o culturales.
- Problemas emocionales.
- La falta de información o desconocimiento de un tema.
- No haber solucionado en otras situaciones problemas similares.

Dentro de las investigaciones sobre la creatividad, destacan los del Instituto para la Evaluación e Investigación de la Personalidad en la Universidad de California, que se caracterizan por su sesgo psicoanalítico, cuyos descubrimientos más notables indican que las personas con un grado elevado de creatividad suelen demostrar un gran interés por problemas estéticos y teóricos.

Guilford descubrió que la presencia del talento creador no se circunscribe a unos pocos seres privilegiados, sino que probablemente, en grados diversos, se presenta en toda la población.

- Las aptitudes que guardan una relación con el pensamiento creativo se establecen en dos categorías:
- Aptitudes de producción divergente, que se caracterizan como tipos de flexibilidad, fluidez y aptitudes para la elaboración.
- Aptitudes de transformación, que permiten revisar lo que se conoce para producir pautas y formas nuevas. Su seña de identidad sería la flexibilidad.

Enfoque Metodológico

Enfoque de Investigación

El enfoque metodológico de éste trabajo, que gira en torno a la línea de investigación denominada Educación y desarrollo humano, que comprende la relación desarrollo humano y educación, es de tipo cualitativo, porque busca determinar específicamente estrategias que permitan el desarrollo de los procesos de aprendizaje de los estudiantes del Gimnasio Humanístico del Alto Magdalena de Neiva.. En cuanto al tipo de investigación se puede afirmar que es de tipo Descriptivo y en ella se estudió a un grupo de estudiantes de sexto grado para determinar criterios analíticos con respecto a las estrategias utilizadas por los docentes para el desarrollo de la clase de historia de tal forma que las artes pueden ser utilizadas como estrategia para mejorar los procesos en el entorno de aprendizaje de la historia y de igual forma la utilización de las Tics como una herramienta novedosa para despertar el interés de los estudiantes del grado sexto sobre los que se basó esta investigación.

Para lograr el desarrollo de la investigación se empleó un enfoque metodológico cualitativo y cuantitativo, en torno a la observación y realizando una investigación descriptiva que permitió identificar el poco interés de los estudiantes del grado sexto por la clase de historia y por la clase de artes y la falta de utilización de nuevas tecnologías por parte de los docentes en el desarrollo de dichas clases.

En consecuencia el proyecto permitirá la práctica educativa. La práctica educativa será el principio, soporte y resultado de todas las acciones que se desarrollen en el aula. Tales acciones prácticas del docente no pueden ser asumidas como fenómenos simples e independientes sino que se dan en un sinnúmero de elementos interrelacionados en contextos históricos complejos en permanente interacción.

La clase de historia, será entonces un proyecto cultural e innovador para la construcción y el ejercicio de responsabilidades sociales y habilidades artísticas y comunicativas; será un espacio para la producción de pequeñas obras con rasgos estéticos, y el reconocimiento de una época determinada en forma lógica, global y holística con la participación comprensiva de la disciplinas denominada Educación Artística. Esto permitirá la redefinición de las clases de Historia como ciencias de la acción y del goce estético.

Población.

La presente investigación se desarrolla en el Gimnasio Humanístico del Alto Magdalena que está ubicado en la zona centro de la ciudad de Neiva, el cual cuenta con 387 estudiantes y sus edades están entre los 2 y los 18 años de los cuales 38 se encuentran cursando el grado sexto y que son los participantes de esta investigación.

Su estratificación socioeconómica se ubica entre los estratos tres y cuatro.

Características de los Participantes.

Dentro de los 38 estudiantes del grado sexto del Gimnasio Humanístico del Alto Magdalena, dentro de los cuales 20 son niños y 18 son niñas y sus edades están entre los nueve y los 12 años. Pertenecen o viven en diferentes sectores de la Ciudad. Todos presentan características de coeficientes intelectuales normales.

Técnicas de recolección de datos

Para la recolección de los datos a estudiar, se construyó una encuesta, la cual fue escrita utilizando como instrumento el cuestionario, el cual consistió en un documento con un listado de preguntas, las cuales se les hizo a los estudiantes de forma estructurada, compuesta de listas formales de preguntas que se le formularon a todos por igual con el fin de conocer las inquietudes y expectativas de los estudiantes con respecto al área de educación artística, y de la relación existente entre los contenidos de la asignatura de historia y el arte; la principal ventaja del uso de

la encuesta fue que, se obtuvieron datos muy precisos. De igual manera se realizó una prueba diagnostico con el fin de saber en qué nivel están los conocimientos de los estudiantes en las asignaturas de historia, geografía y arte.

Encuesta N° 1.

Evaluación de los Conocimientos en Historia y Arte de los Estudiantes del Grado Sexto del Gimnasio Humanístico del Alto Magdalena.

Ver Apéndice D

Encuesta N° 2.

Prueba Diagnostico, para Evaluar los Conocimientos en Historia y Arte de los Estudiantes del Grado Sexto del Gimnasio Humanístico del Alto Magdalena

Ver Apéndice E

Resultados

Luego de la aplicación de la encuesta a los estudiantes del grado sexto sobre percepciones que estos puedan tener con respecto de las clases de historia y de arte, e indagando sobre nuevas estrategias para el desarrollo de las mismas, se pueden mostrar los siguientes resultados:

Figura 1. Interés en la clase de arte.

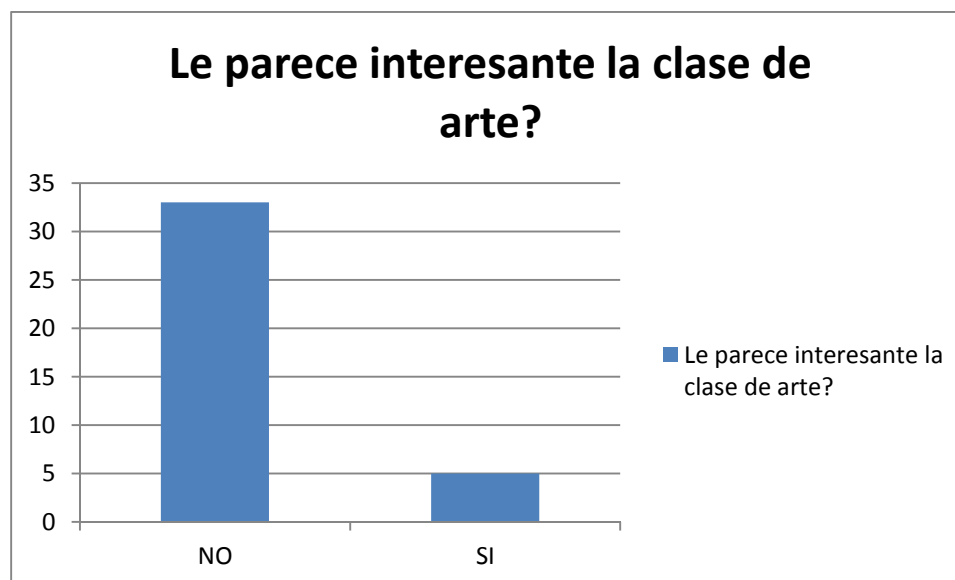


Figura 2. Interés en la clase de historia.

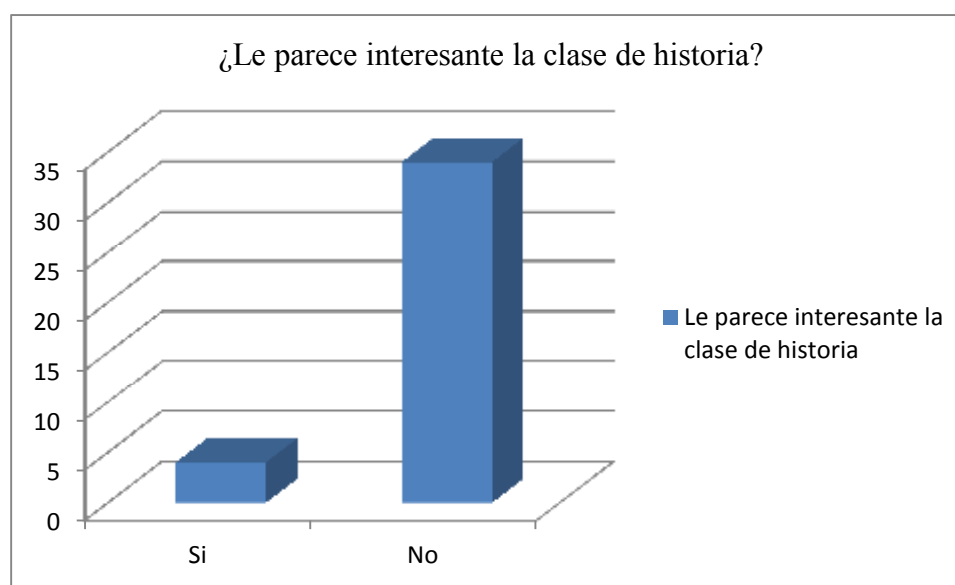


Figura 3. Relación entre civilizaciones antiguas y el arte.

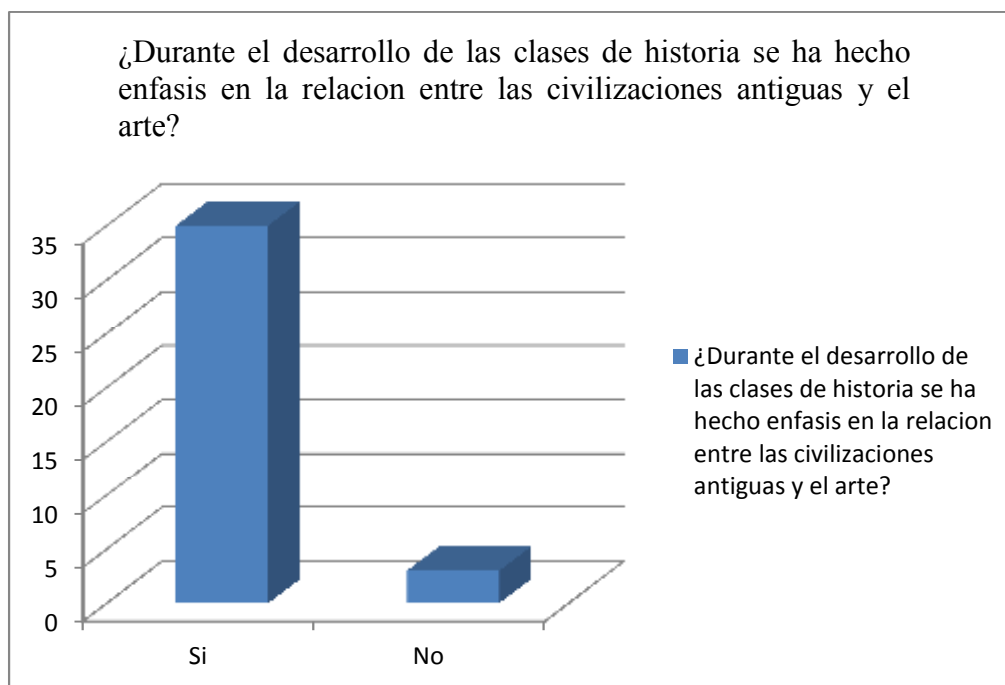


Figura 4. Arte en la clase de historia.

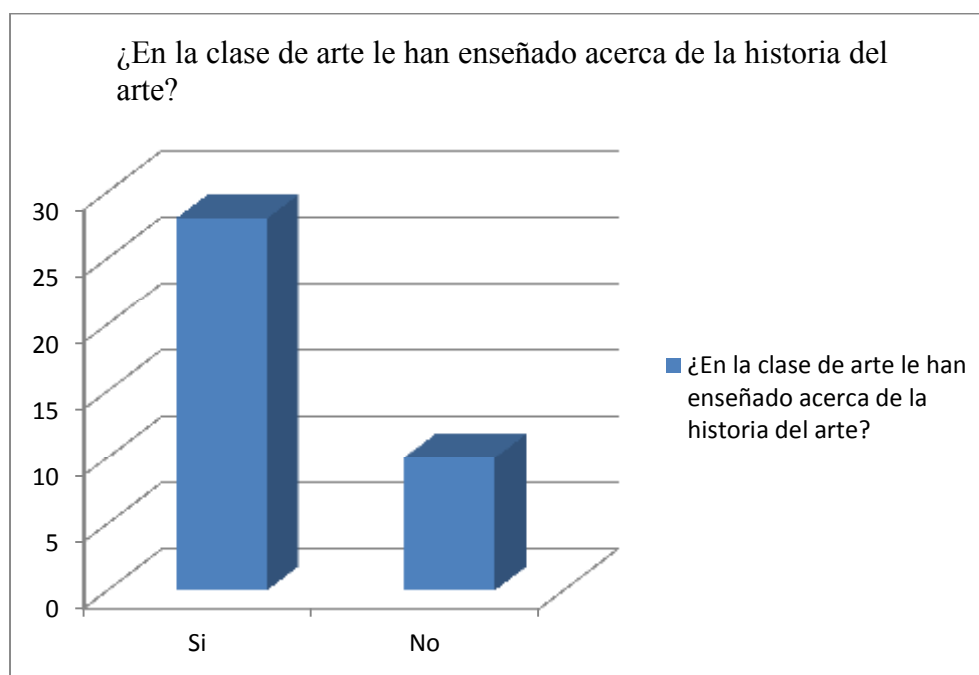
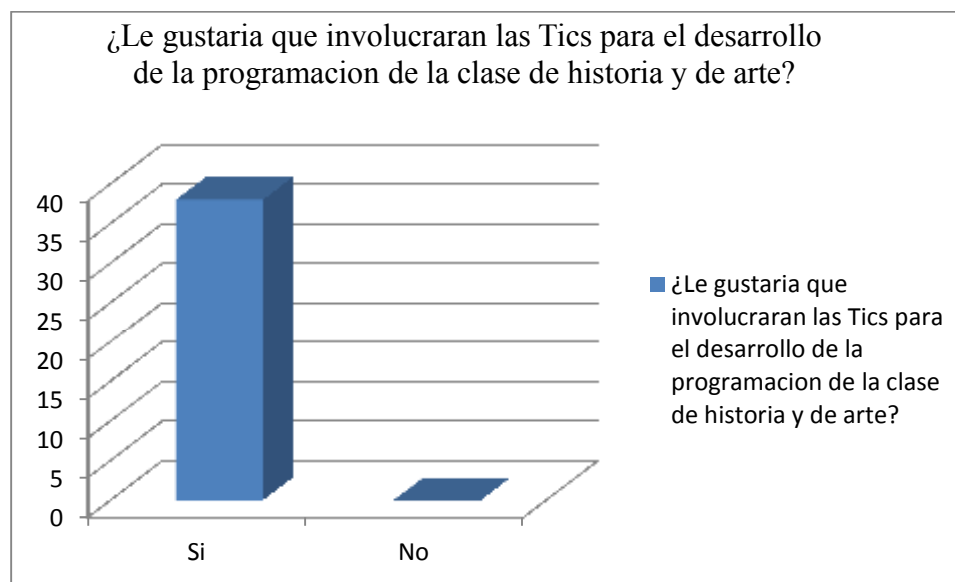


Figura 5. Tics en la clase de historia y de arte.



Fases del Trabajo

Para llevar a cabo este proceso de investigación, es indispensable que a partir de la información recolectada surjan las estrategias a desarrollar para trasladar nuestras estrategias al aula de clase. El tema de investigación está relacionado con las estrategias desarrolladas por los docentes de historia con el fin de involucrar el arte en dicha asignatura utilizando las TIC.

Las estrategias pedagógicas en nuestro caso son acciones que realiza el maestro con el fin de facilitar la formación y el aprendizaje del arte a través de la asignatura de historia, ubicar en una línea de tiempo que posee una historia y que ha dejado su huella en las memorias y en el entorno; de esta manera, los hechos sociales, los edificios, las esculturas, pinturas, música etc. y los objetos son testigos de existencias anteriores y constituyen lazos de unión entre el pasado y el presente. Su relación con un pasado próximo nos remite a periodos más lejanos permitiéndonos, estos vestigios, situar al educando frente a la realidad de lo pretérito y su relación con el presente.

Esto es un aspecto clave en el proyecto, pues se aprende sobre arte al tiempo que se pasea por la historia como algo divertido pero trascendental, al tiempo que se utilizan las TIC.

Actividades

Actividad 1. Diseño del instrumento para la recolección de la información y el procedimiento de cómo aplicarla.

Actividad 2. Aplicación del instrumento desarrollado para la recolección de información.

Actividad 3. Diseño del instrumento diagnóstico con el fin conocer conceptos, temas y conocimientos que han adquirido los estudiantes durante el desarrollo de las clases de historia, geografía y arte.

Actividad 4. Aplicación del instrumento diagnóstico.

Actividad 5. Según la información recolectada a través de los instrumentos creados para este fin, se tabula esta información con el fin de obtener datos precisos que permitan conocer el interés de los estudiantes por las clases de arte y de historia y a su vez establecer si les gustaría la implementación de la tics para el desarrollo de los contenidos curriculares de estas áreas del conocimiento.

Actividad 6. Se implementan las prácticas educativas en consecuencia el proyecto permitirá la práctica educativa. La práctica educativa será el principio, soporte y resultado de todas las acciones que se desarrollen en el aula. Tales acciones prácticas del docente no pueden ser asumidas como fenómenos simples e independientes sino que se dan en un sinnúmero de elementos interrelacionados en contextos históricos complejos en permanente interacción.

La clase de historia, será entonces un proyecto cultural e innovador para la construcción y el ejercicio de responsabilidades sociales y habilidades artísticas y comunicativas; será un espacio para la producción de pequeñas obras con rasgos estéticos, y el reconocimiento de una época determinada en forma lógica, global y holística con la participación comprensiva de la disciplinas denominada Educación Artística. Esto permitirá la redefinición de las clases de Historia como ciencias de la acción y del goce estético, al tiempo que darán a las TIC un uso adecuado.

Talleres.

Para el desarrollo del proyecto se asume el “Taller de Producción de Conocimiento” como la estrategia metodológica para cumplir los objetivos.

Desde hace algunos años la práctica ha perfeccionado el concepto de taller extendiéndolo a la educación, esto dio motivo a la realización de experiencias innovadoras en la búsqueda de métodos activos en la enseñanza.

Tema 1. Los primeros seres humanos.

Taller 1:

“Las primeras manifestaciones artísticas de la humanidad”

Materiales: Papel azúcar, carboncillos.

Metodología: Cada estudiante buscará por internet imágenes de arte rupestre y realizara una pintura de este arte en las cuales se representaban animales y escenas de caza sobre el papel de azúcar. Ambientar el aula de clase tipo cueva y cada estudiante explicara su pintura y la expondrá en las paredes del aula de clase (cueva).

Evaluación: Los observadores y los autores de las obras fijaran sus puntos de vista sobre las obras expuestas. El docente hará preguntas como estas:

¿Sobre qué de lo visto le gustaría profundizar? ¿Qué aprendí de nuevo en las diferentes actividades? ¿Qué debo mejorar? ¿Cómo utilizó las TIC para ampliar o confirmar saberes?

Taller 2:

“Exposición arte mobiliario”

Materiales: arcilla, gubias.

Metodología: Los estudiantes realizaran formas correspondientes al arte mobiliario que consistía en figuras y objetos decorativos que realizaron los primeros seres humanos.

Evaluación: En forma escrita los estudiantes expresarán sus opiniones sobre las nociones de diseño aplicadas a las obras resultantes

Tema 2. Mesopotamia.

Taller 1

“Construcción de modelos”

Metodología: A través del uso de las Tics, se proyectaran videos y presentaciones en power point se explica la importancia de la cultura mesopotámica en la historia del arte y a partir de esta información se pedirá a los estudiantes que creen su propia ciudad mesopotámica, con cartulina y lápices de colores, basando sus diseños en el material transmitido en las lecciones.

Evaluación: En forma oral los estudiantes expresarán sus opiniones sobre las nociones de diseño aplicadas a las obras resultantes.

Taller 2

Diseño 3D

Metodología: Utilizando el aplicativo Google sketchup el cual es un programa que nos permite crear, compartir y presentar modelos en 3D, a través del cual se realizará un modelo de una construcción de una bóveda con adobes con las características arquitectónicas, materiales y elementos de esta cultura.

Evaluación: Los estudiantes entregaran los modelos solicitados y se revisaran los diseños, de acuerdo a lo solicitado.

Tema 3. “Egipto misterioso y mágico”

Taller 1:

Metodología: Se realizará una actividad interactiva con la cual se busca que los estudiantes se familiaricen con algunas de las principales obras del arte Egipcio, a través de la página <http://clio.rediris.es/n31/artegipcio/artegipcio.htm>

Evaluación: Se medirá el desempeño de los estudiantes, con respecto a los conocimientos previos que deben tener para el desarrollo de la actividad y progreso de la misma a través de la observación directa.

Taller 2

Metodología: Se construirán de pirámides con palitos de paletas teniendo en cuenta los diseños vistos en las clases.

Evaluación: De acuerdo con las figuras realizadas utilizando los materiales requeridos, se tendrá en cuenta: el diseño, el tiempo de realización, la similitud de las figuras con las requeridas y los conocimientos de los estudiantes con respecto a las pirámides.

Tema 4. Roma: “los imperios que moldearan la cultura occidental”.

Taller 1

Mosaicos romanos

En el Imperio Romano, las casas donde habitaba la población eran conocidas como domus o villa, en caso de estar ubicadas en el campo. Una gran parte de residencias romanas, especialmente de los más adinerados, se decoraban con mosaicos formados por pequeñas piezas cerámicas que en su conjunto formaban una imagen. La elaboración de mosaicos romanos puede ser una gran idea como manualidad para niños, utilizando papel en lugar de cerámica.

En esta actividad enseñaremos a los estudiantes paso a paso como hacer mosaicos romanos para niños.

1. Buscar una imagen o motivo de la antigüedad para convertirla en mosaico.
2. Con papeles de distintos colores (papel seda) se recortan pequeños cuadrados que se convertirán en las piezas del mosaico romano.
3. Se rellena el dibujo con los pequeños trozos de papel que se van pegando a la figura.

Taller 2

En la sala de informática y con un video se mostraran diversos videos sobre el tema y se explicaran las actividades correspondientes a la página <http://www.xtec.cat/~ebiosca/romanic/castellano/indexb.htm> en donde se desarrollaran la actividad con el nombre recursos y medidas correspondientes a la historia del arte y la arquitectura romana, y que se desarrollaran de la siguiente forma:

Medidas:

1. Es preciso dibujar un alzado transversal con tres naves.

Primero hay que definir las medidas del cuadrado en el cual se ha de inscribir el alzado.

Arrastra los pequeños nodos (los circulitos de los extremos).

Tenéis que procurar que la iglesia no sea ni demasiado grande ni demasiado pequeña.

2. Antes de empezar la construcción se debe definir el grosor de los muros.

Si lo calculas al azar, corre el riesgo de que la nave se hunda y tendrá que volver a empezar.

Para calcularlo con exactitud, se debe acudir a la ayuda, donde se muestra el sistema que usaban los constructores medievales.

Una vez definido el grosor, tiene que arrastrar los sillares a la posición que marcan los cimientos. Tiene que ir colocándolos hasta que se nos diga que se puede poner la cimbra (una estructura semicircular de madera) encima de los pilares.

Después de colocar la cimbra, se debe construir el arco arrastrando cada dovela a su lugar correspondiente.

Recursos.

Cuando aparezcan las pilas de monedas, tienen que arrastrarlas a la ventana que hay encima. De esta forma, verán el ritmo de la construcción.

Si se quiere saber lo que pasa en un año concreto sin tener que recorrer todo el juego, pueden usar un truco: en el botón derecho del ratón, seleccionando avanzar.

Conclusiones

A través del instrumento de los resultados arrojados por la encuesta aplicada se puede evidenciar claramente el poco o nulo interés de los estudiantes del grado sexto del gimnasio humanístico tanto por la clase de arte como por la de historia.

De igual manera se evidencia la falta de utilización de medios novedosos e implementación de nuevas tecnologías incluidas las Tics que faciliten, motiven y propicien un aprendizaje significativo.

El trabajo logra demostrar y destacar el valor intrínseco del arte como motor de cambio y mejora en el proceso de aprendizaje de la historia, ello sucede porque cuando el acento se coloca en los centros de interés del educando se generan procesos de motivación, por tanto, podemos concluir que si se quiere dotar a los educandos de un mejor pensamiento histórico y estético es necesario que se les proporcione no sólo habilidades y estrategias que les permitan ejercer un pensamiento crítico y autónomo; sino también, unas teorías o modelos conceptuales que les dejen interpretar ese tipo de situaciones de un modo más próximo al conocimiento sensible, racional, discursivo y lo representen conceptualmente a través de las diferentes formas de arte.

La propuesta va mucho más allá en el sentido que se aplica la interdisciplinariedad, la transversalidad y la integración de las áreas del saber, propuesta por el MEN, además de la formación de la persona en conocimientos históricos y en el mero hecho de constatar avances u objetivos conseguidos en cuanto dar información de fechas, datos, nombres, etc.

El uso de nuevas tecnologías se ha ido implementando de manera muy rápida al proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de artes especialmente en las artes visuales, llevándola por un camino orientado hacia la investigación, apreciación, reflexión y creatividad.

En la actualidad el uso de las Tics juega un papel fundamental en la adquisición de destrezas en las diferentes áreas del conocimiento y las clases de arte e historia no son la excepción, por esta razón buscamos crear ambientes de aprendizaje innovadores que estimulen el interés de los estudiantes por estas asignaturas.

El computador y el internet son unas herramientas que debemos aprovechar al máximo, tienen un potencial ilimitado, todo depende del buen uso que hagamos de estos de igual manera todo el software de aplicación como los procesadores de texto, editores de video, paginas interactivas, actividades en la web son elementos que nos sirven como motivación para nuestros estudiantes.

Este proyecto de investigación permite valorar e implementar las Tics como una herramienta y estrategia válida no solo para la adquisición de nuevos conocimientos relacionados con el área de tecnología e informática sino también en áreas en las que nunca se pensó en llegar a utilizar este tipo de tecnologías como lo son la historia y el arte, así, de esta forma se busca despertar en los estudiantes el interés por estas asignaturas a través del uso de estas tecnologías ya que los educandos a esa edad son muy ágiles para el uso de dichas herramientas y de este modo facilitar su proceso de aprendizaje.

De igual manera el aprendizaje de la historia, se viene realizando a través de procesos memorísticos, y se quiere replantear para convertirlo en un aprendizaje significativo con la utilización de las tics.

Con el tratamiento de estas nuevas tecnologías se facilita la comprensión de la historia y de esta forma aprender a conocer nuestro pasado a través de textos digitales, imágenes recreadas, videos, elementos interactivos que permitirán a los estudiantes entender de manera mucho más clara y divertida nuestra historia antigua y reciente y así mismo nuestro aporte como docentes es

enseñar a los estudiantes a usar de manera adecuada estas herramientas tecnológicas y a que aprendan a interpretar toda la información que van a obtener de este tipo de fuentes.

Se busca incentivar la creatividad en los estudiantes de Grado Sexto, mediante acciones que involucren las TIC y motiven la imaginación para producir obras con rasgos artísticos que representen momentos históricos determinados, además generar ambientes de aprendizaje fluidos que respondan a los intereses cognitivos, comunicativos y de apreciación estética de los estudiantes, acorde con la sociedad postmoderna.

Recomendaciones

Debido al hecho claro de la falta de interés de los estudiantes hacia las clases tanto de arte como de historia, se hace necesaria la implementación de estrategias que despierten el interés de los estudiantes por dichas asignaturas con ideas prácticas y recursos que faciliten la incorporación de las tics en estas áreas.

Se recomienda incluir dentro de los planes de aula la implementación de metodologías donde se involucre de una manera constante el uso de la tics y herramientas tecnológicas adecuadas para el desarrollo creativo de las clases de arte y de historia, ya que el uso de estas tecnologías facilitan el trabajo en grupo, mejoran las actitudes sociales de los educandos mejorando actitudes sociales como la cooperación.

Los docentes aparte de tener claros los temas referentes a cada una de las áreas también deben manejar correctamente las nuevas tecnologías, de igual manera durante el proceso de adquisición de conocimientos previos despertar en los estudiantes interés por el tema a desarrollar.

Se debe capacitar de manera constante a los docentes en el manejo de las nuevas tecnologías para que estén en continuo proceso de aprendizaje y sean idóneos en el uso de estas herramientas ya que son claves para el proceso de enseñanza aprendizaje.

Referencias

- Benejam, J. L. (1997). *Enseñar y aprender ciencias sociales, geografía e historia en la educación secundaria*. Barcelona. ICE/Horsori.
- Bruner, J. (s.f.). *Concepción del aprendizaje y de la instrucción*. Recuperado el (15 de noviembre de 2013) de www.uhu.es/cine.educacion/didactica/31_aprendizaje_bruner.htm
- Durkheim, E. (s.f.). *La relación del individuo y la sociedad*. Recuperado el (21 de noviembre de 2013) de <http://www.imagodeus.com/eduyneo/teo01.htm>
- Guiso, C., A. (2008). El Desafío Pedagógico. *Revista Internacional Magisterio*. 47
- Gimnasio Humanístico del Alto Magdalena (2013). *Programaciones institucionales de ciencias sociales*. 2013.
- Gutiérrez, G. (2007). *Educación humanista: hacia una iluminación de la escuela*. Recuperado el (18 de noviembre de 2013) de <http://gonzalogutierrez.com/2011/05/10/educacion-humanista/>
- Hevia B., D. (2013). *Pedagogía*. Recuperado el (22 de noviembre de 2013) de <http://es.wikipedia.org/wiki/Pedagog%C3%ADa>
- Marín, R. (s.f.). *Didáctica de la educación artística*. Recuperado el (18 de noviembre de 2013) de http://html.rincondelvago.com/didactica-de-la-educacion-artistica_ricardo-marin-viadel.html
- Martín, G.M. (2011). *La historia moderna a través dela historia, el ate y la literatura*. Revista Clio, no.37. Recuperado el (21 de noviembre de 2013) de http://clio.rediris.es/n37/articulos/articulos_martin2001.html

Martínez, E y Sánchez, S (s.f). *La concepción del aprendizaje según J. Bruner*. Recuperado el (22 de noviembre de 2013) de

http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/31_aprendizaje_bruner.htm

Ministerio de Educación Nacional (2003). *Guía No.7 estándares básicos*. Bogotá: Cargraphis S.A.

Ministerio de Educación Nacional (2004). *Estándares ciencias sociales*. Bogotá: Cargraphis S.A.

Ochoa, A. (2008). *Métodos de investigación*. Recuperado el (20 de noviembre de 2013) de <http://www.monografias.com/trabajos11/metods/metods>

Paredes, A. (2005). *Bienvenida a creatividad*. Recuperado el (20 de noviembre de 2013) de <http://alfpa.upeu.edu.pe/creatividad/creatividad.htm>

Pedagogía. (s.f.). En Wikipedia. Recuperado el (22 de noviembre de 2013) de <http://es.wikipedia.org/wiki/Pedagog%C3%ADa>

Simmel, G. (1990). *El Conflicto de la cultura moderna*. Strasbour: Le Coeur.

Taba, H. (1999). *Elaboración del currículo*. Bogotá: Magisterio.

ANEXOS

Anexo A

Fotografía fachada Gimnasio humanístico



Anexo B

Fotografía estudiantes en la clase de historia adquiriendo los conocimientos previos para la realización de los talleres



Anexo C

Realización de talleres propuestos



Anexo D

Evaluación de los conocimientos en historia y arte de los estudiantes del grado sexto del Gimnasio Humanístico del Alto Magdalena

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA UNAD

ESCUELA CIENCIAS DE LA EDUCACION

ESPECIALIZACION EN PEDAGOGIA PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE

AUTÓNOMO

ECEDU

ENCUESTA PARA EVALUAR LOS CONOCIMIENTOS EN HISTORIA Y ARTE DE
LOS ESTUDIANTES DEL GRADO SEXTO DEL GIMNASIO HUMANISTICO DEL ALTO
MAGDALENA

Estimados estudiantes estamos interesados en saber los conocimientos que poseen en la
asignatura historia y arte

Sus respuestas son totalmente confidenciales. Agradecemos su colaboración.

1. Edad _____

2. Sexo Masculino ☐ Femenino ☐

3. ¿Le parece interesante la clase de arte?

SI ☐

NO ☐

4. Si respondió no en la pregunta anterior ¿porque?

5. ¿Le parece interesante la clase de historia?

SI ☐

NO ☐

6. Si respondió no en la pregunta anterior ¿porque?

7. ¿Cómo le gustaría que fuera la clase de historia?

8. ¿Cómo le gustaría que fuera la clase de arte?

9. Durante el desarrollo de los contenidos de las clases de historia se ha hecho énfasis en la relación entre las civilizaciones antiguas y el arte

SI ☐

NO ☐

10. ¿En la clase de arte le han enseñado acerca de la historia del arte?

SI ☐

NO ☐

11. Te gustaría que se involucraran las Tics para el desarrollo de la programación en la clase de historia y de arte.

SI ☐

NO ☐

12. ¿En las clases de historia o geografía le han enseñado que es una rosa de los vientos?

SI ☐

NO ☐

13. ¿En las clases de historia o geografía le han enseñado a ubicar puntos cardinales sobre un mapa?

SI ☐

NO ☐

ANEXO E

Prueba diagnóstico, para evaluar los conocimientos en historia y arte de los estudiantes del grado sexto del Gimnasio Humanístico del Alto Magdalena

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA UNAD

ESCUELA CIENCIAS DE LA EDUCACION

ESPECIALIZACION EN PEDAGOGIA PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE

AUTÓNOMO

ECEDU

PRUEBA DIAGNOSTICO, PARA EVALUAR LOS CONOCIMIENTOS EN
HISTORIA Y ARTE DE LOS ESTUDIANTES DEL GRADO SEXTO DEL GIMNASIO
HUMANISTICO DEL ALTO MAGDALENA

Nombre y Apellido _____

Fecha: _____ Grado SEXTO

Estimados estudiantes estamos interesados en saber los conocimientos que poseen en la asignatura historia y arte

1. Marca con un X si conoces algo sobre algunas de las siguientes civilizaciones

civilización	Conoce mucho	Conoce poco	No conoce nada	No había escuchado
Mesopotamia				
Egipto				
India				
Roma				
China				

2. ¿Qué es una rosa de los vientos?

3. En la siguiente imagen ubica los puntos cardinales



4. En la siguiente imagen ubica donde se encuentra: América el norte, América central, América del sur, Europa, Asia, África, Oceanía, Antártica, ártica, océano atlántico, pacífico e indico.



5. ¿Qué es civilización?

6. ¿Qué es cultura?

7. ¿Qué es sociedad?

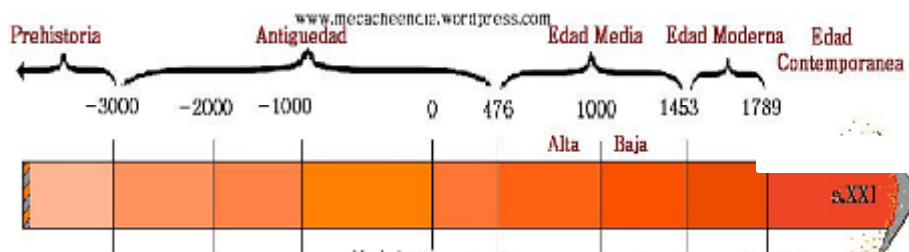
8. ¿Qué es un pueblo?

9. ¿Qué es una línea del tiempo?

10. ¿Cómo se data el tiempo Antes de Cristo y Después de Cristo?

11. ¿Qué es una sociedad?

12. En la siguiente línea del tiempo ubica: donde es antes de cristo donde es después de Cristo, y escribe las etapas de la historia colombiana



13. ¿Qué es una obra arquitectónica?

14. ¿Qué es una escultura?

15. ¿Qué es una obra pictórica?

16. ¿Qué es una cerámica?

17. ¿Qué es orfebrería

18. ¿Qué es alfarería?
